

Manual de instrucciones

Indice

Precauciones de seguridad

En este manual se usan distintos símbolos para resaltar advertencias y precauciones que debe tener en cuenta para evitar accidente. El significado de estos símbolos es el siguiente:



Este símbolo indica que hay explicaciones acerca de aspectos extremadamente peligrosos. Si usted ignora lo indicado por este símbolo y maneja el aparato de forma incorrecta, pueden producirse daños serios e incluso la muerte.



Este símbolo indica que hay explicaciones acerca de aspectos sobre los que debe tener cuidado. Si usted ignora este símbolo y usa el aparato de forma incorrecta, puede producir daños al aparato.

Lea y cumpla lo indicado en los puntos siguientes para asegurarse un funcionamiento sin problemas del PFX-9003.

Alimentación



Dado que el consumo de corriente de esta unidad es relativamente alto, le recomendamos que use un adaptador de corriente siempre que sea posible. Cuando use la unidad con pilas, utilice solo las de tipo alcalino.

[Funcionamiento con adaptador de CA]

- Asegúrese de utilizar solo un adaptador de CA que dé una corriente de 9 V DC, 300 mA y equipado con una clavija de "centro negativo" (Zoom AD-0006). El uso de un adaptador distinto al especificado puede dañar la unidad y suponer un posible peligro.
- Conecte el adaptador solo a una salida de corriente del voltaje indicado en el propio adaptador.
- Cuando desconecte el adaptador de la salida de corriente, tire siempre sujetando del propio adaptador y no del cable.
- Cuando no utilice la unidad durante un periodo de tiempo prolongado, desconecte el adaptador de la corriente.

[Funcionamiento con pilas]

- Use cuatro pilas IEC R03 (tamaño AAA) convencionales (alkalinas).
- No puede usar el PFX-9003 para recargar las pilas.
  Ponga atención en el etiquetado de las pilas para asegurarse de que haya elegido el tipo correcto.
- Cuando no utilice la unidad durante un periodo de tiempo prolongado, extraiga las pilas de la unidad.
- Si se produce una pérdida del electrolito, limpie cuidadosamente el compartimento y los terminales de las pilas para quitar los restos del líquido.
- Mientras esté utilizando la unidad, el compartimento de las pilas debe estar cerrado.

Entorno



Evite usar el PFX-9003 en entornos en los que quede expuesto a:
- temperaturas extremas
- altos niveles de humedad
- niveles de polvo o tierra elevados
- excesivas vibraciones o golpes

Manejo



Dado que el PFX-9003 es un aparato electrónico de precisión, evite utilizar una fuerza excesiva sobre sus interruptores y botones. Tenga cuidado también de no volcar la unidad y no permitir que quede expuesta a una presión o golpes excesivos.

Modificaciones



Never open the case of the PFX-9003 or attempt to modify the product in any way since this can result in damage to the unit.

Conexión de cables y tomas de E/S



Apague siempre el PFX-9003 y el resto de aparatos antes de conectar o desconectar ningún cable. Asegúrese también de desconectar todos los cables y el adaptador de corriente antes de trasladar el PFX-9003 a otro lugar.

Introducción

Felicidades y gracias por elegir el procesador de efectos portátil ZOOM PFX-9003 (al que en este manual haremos referencia solo como "PFX-9003”). Este producto es un dispositivo muy sofisticado con las siguientes funciones:

- **Múltiples efectos en un aparato portátil**

Aunque el PFX-9003 es extremadamente compacto y con un peso mínimo de solo 130 gramos (sin pilas), le ofrece una gran cantidad de sofisticadas funciones. Es un procesador multiefectos, que le ofrece 60 tipos de efectos pudiendo usar simultáneamente hasta 10. Dispone también de un afinador, caja de ritmos, sampler e incluso un micrófono condensador interno.

- **El VAMS le permite disfrutar del sonido de amplificadores clásicos**

El sistema de modelado de arquitectura variable (VAMS) desarrollado por ZOOM pone en sus manos simulaciones de unidades de efectos, recintos acústicos y amplificadores clásicos con una precisión increíble. También le ofrece simulaciones de previos de micro y guitarras acústicas muy realistas.

- **Función de muestreo de 30 segundos**

Puede realizar un muestreo de hasta 30 segundos de una frase de guitarra o la señal de una fuente de entrada como un CD y almacenarlo en la memoria interna. También puede reproducir el muestreo grabado a una velocidad inferior sin modificar por ello el tono.

- **Unidad de ritmos interna**

La unidad le ofrece 60 patrones rítmicos internos de fuentes PCM con sonido natural. Esto resulta perfecto para ensayos y “jam sessions”.

- **Nueva función ARRM para efectos realmente únicos**

El sitema ARRM (modulación en tiempo real con auto-repetición) le permite ajustar las formas de onda de los efectos de modulación (wah, por ejemplo) en tiempo real y enlazar esas formas de onda con el tempo de las pistas rítmicas.

- **Capacidad de cancelación central**

Cree un sencillo sistema de karaoke con solo tocar un interruptor. Puede procesar una señal stereo introducida a través del conector AUX IN y hacer que la señal que esté colocada en el centro (como la pista vocal o la de la guitarra solista) sea atenuada.

- **Versátil afinador**

Puede usar el afinador interno no solo para una afinación cromática standard sino también para guitarras de 7 cuerdas y otras afinaciones no convencionales.

Términos usados en este manual

Aquí le explicamos algunos términos importantes usados en este manual.

■ Módulo de efectos

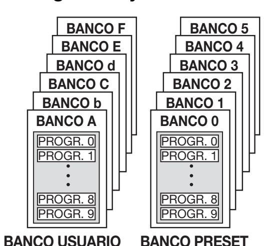
Un "módulo de efectos" funciona como una unidad de efectos compacta independiente para personalizar determinados aspectos del sonido. Como puede ver en la ilustración de abajo, puede pensar en el PFX-9003 como en una serie de estos módulos de efectos.



■ Tipos de efectos y parámetros

Los distintos tipos de sonidos dentro de un módulo son conocidos como tipos de efectos. En la mayoría de los módulos, puede elegir un tipo de efecto de entre distintas opciones. Los diferentes ajustes del módulo de efectos son llamados parámetros.

■ Programas y bancos



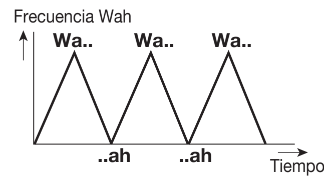
Los ajustes de parámetros de efectos y sus combinaciones de un módulo de efectos son almacenados y cargados en unidades llamadas "programas".

Estos programas están divididos en bancos de usuario (A – F) que pueden ser modificados y bancos presets (0 – 5) que son de solo lectura. Dado que cada banco tiene 10 programas (numerados del 0 al 9), dispone de 120 programas en total.

■ Modos

El manejo del PFX-9003 se divide en varios modos, que se usan para distintos fines. Hay un modo de reproducción para la selección y reproducción de programas, uno de edición para el cambio de parámetros, uno de afinador para el uso del afinador interno, un modo sampler para la grabación, etc.

■ ARRM (Modulación en tiempo real de auto-repetición)



La nueva función ARRM le permite modificar los parámetros de efectos en tiempo real, usando formas de onda de control generadas internamente cuyos niveles cambian de forma periódica. Por ejemplo, si controla el efecto wah con el ARRM, la frecuencia wah irá arriba y abajo. La velocidad de modulación ARRM está sincronizada con el tempo del patrón rítmico.

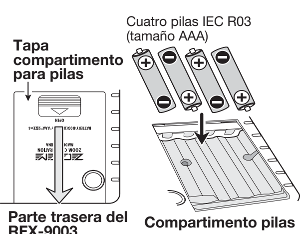
Colocación de las pilas

Para usar el PFX-9003 con pilas, colóquelas como le mostramos aquí.

1. Déle la vuelta a la unidad y abra la tapa del compartimento de las pilas.

2. Coloque cuatro pilas IEC R03 (size AAA) dentro del compartimento. Le recomendamos que use pilas alcalinas.

Dentro del compartimento de las pilas puede ver la orientación correcta para las mismas (+) (-).



3. Cierre la tapa del compartimento de las pilas, asegurándose de que oye un clic que le indicará que ha quedado sujeta en su sitio.

NOTA

- Cuando no vaya a usar este aparato durante un periodo largo, saque las pilas para evitar el riesgo de daños por la salida de electrolito.
- Cuando aparezca en pantalla " BATT ", le indicará que las pilas están casi gastadas. Cámbielas por unas nuevas lo antes posible.

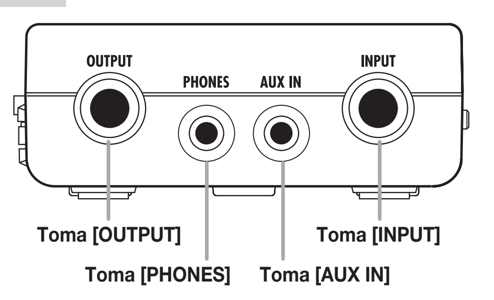
Controles y funciones

Panel superior

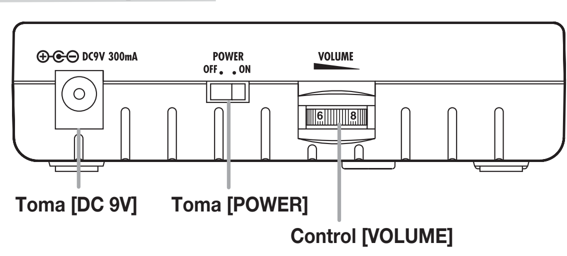
Mandos deslizantes 1 - 3
Pantalla
Micro interno
Tecla [MIC]
Tecla [RHYTHM]
Tecla [SAMPLER]
Tecla [TUNER/BYPASS]
Tecla [STORE/EXECUTE]
Teclas CURSOR [▲]/[▼]/[◀]/[▶]
Teclas PATCH [▲]/[▼]
Tecla [EDIT/CANCEL]

PFX-9003 Palmtop Effects Processor
MIC
RHYTHM
SAMPLER
TUNER /BYPASS
COMP DRIVE ZNR EQ MOD REV ARRM
PATTERN TEMPO LEVEL
VALUE1 VALUE2 VALUE3
GAIN MOD REV
ZOOM
STORE/EXECUTE EDIT/CANCEL
PLAY/STOP PATCH REC

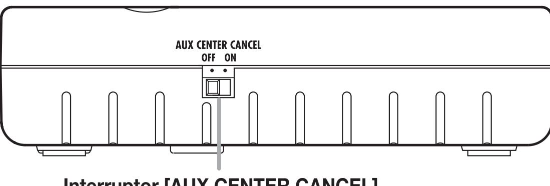
Panel frontal



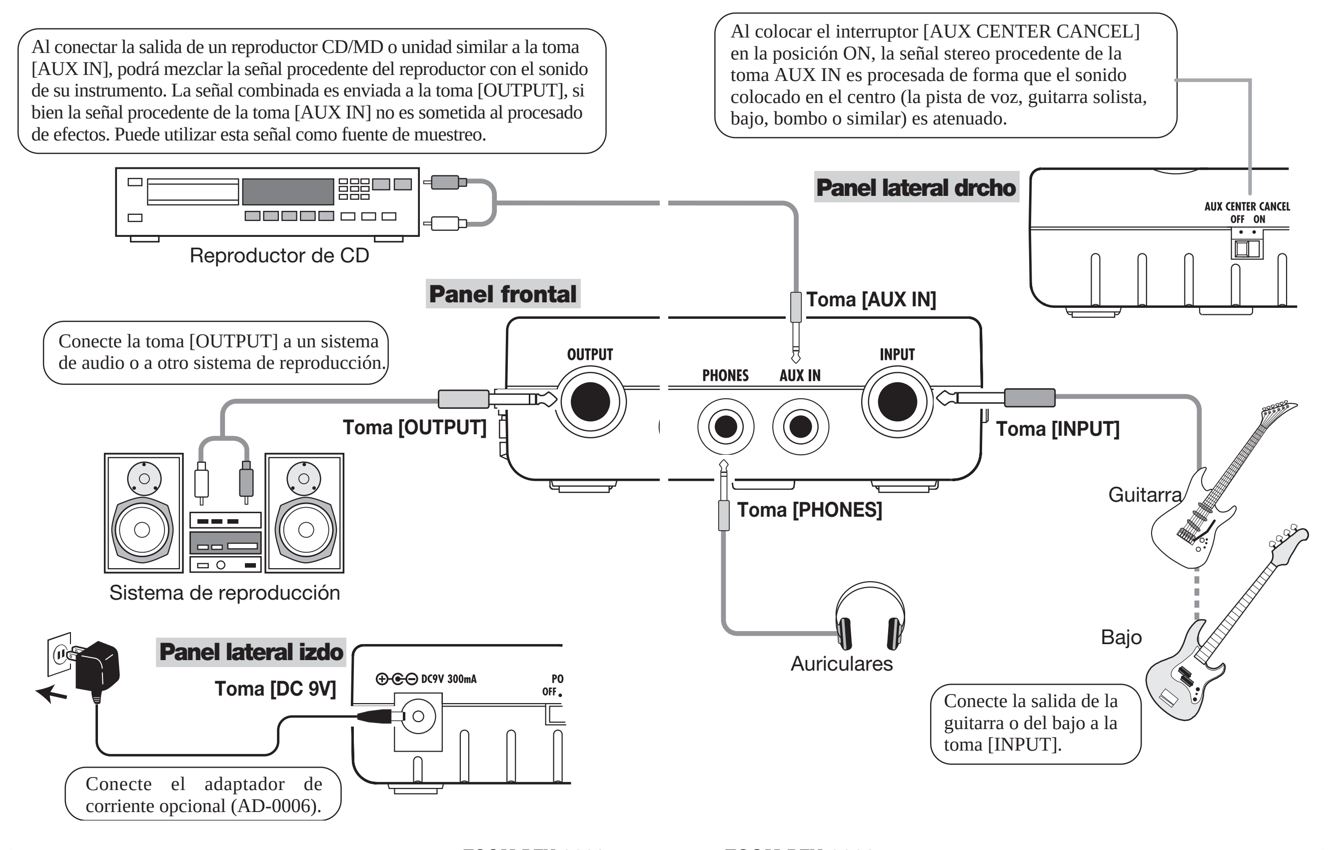
Panel lateral izquierdo



Panel lateral derecho



Conexión

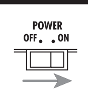

Al conectar la salida de un reproductor CD/MD o unidad similar a la toma [AUX IN], podrá mezclar la señal procedente del reproductor con el sonido de su instrumento. La señal combinada es enviada a la toma [OUTPUT], si bien la señal procedente de la toma [AUX IN] no es sometida al procesado de efectos. Puede utilizar esta señal como fuente de muestreo.
Al colocar el interruptor [AUX CENTER CANCEL] en la posición ON, la señal stereo procedente de la toma AUX IN es procesada de forma que el sonido colocado en el centro (la pista de voz, guitarra solista, bajo, bombo o similar) es atenuado.
Panel lateral drcho
AUX CENTER CANCEL
OFF ON
Reproductor de CD
Panel frontal
Toma [AUX IN]
Conecte la toma [OUTPUT] a un sistema de audio o a otro sistema de reproducción.
OUTPUT
PHONES
AUX IN
INPUT
Toma [OUTPUT]
Toma [INPUT]
Guitarra
Toma [PHONES]
Sistema de reproducción
Bajo
Auriculares
Panel lateral izdo
Toma [DC 9V]
DC9V 300mA
PO
OFF
Conecte la salida de la guitarra o del bajo a la toma [INPUT].
Conecte el adaptador de corriente opcional (AD-0006).

Arranque rápido (1)

Esta sección le explica algunas de las operaciones básicas del PFX-9003.

1 Encendido

Coloque el interruptor [POWER] que hay en el panel izquierdo en la posición ON y encienda después el sistema de reproducción.

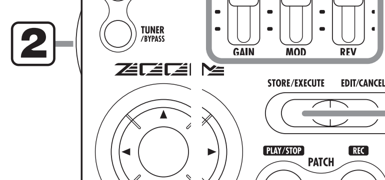


Cuando encienda el PFX-9003, éste entrará en el modo Play o de reproducción. En este modo, puede elegir los programas a reproducir.

Pantalla en el modo Play

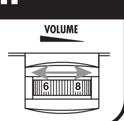
Nombre programa — Banco — Nº programa

9003DR A0



2 Ajuste el volumen

Mientras toca el instrumento, ajuste el control [VOLUME] hasta conseguir el nivel adecuado.





3 Elija un programa

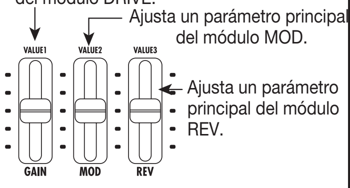
Utilice las teclas PATCH [▲]/[▼] para ir cambiando de programa hasta conseguir el sonido que quiera.

Irá pasando por distintos bancos y programas en este orden: A0 – A9, b0 – 9 etc.

** También puede utilizar las teclas CURSOR [▲]/[▼] solo para cambiar directamente de banco.*

4 Ajuste el sonido del programa

En el modo Play, puede utilizar los mandos deslizantes 1 - 3 para ajustar el sonido del programa.



** En cuanto cambie a otro programa perderá los ajustes realizados. Grabe el programa si quiere conservar las modificaciones introducidas.*

5 Grabe el programa

Si ha realizado modificaciones en el sonido de un programa, puede grabarlo para conservar los cambios. Pulse la tecla [STORE/EXECUTE].

STORE? A0 ← Nº programa/banco destino de grabación

La unidad entrará en el modo de espera de grabación.
Para que se lleve a cabo el proceso, es necesario que elija un programa de usuario y que después pulse de nuevo la tecla [STORE/EXECUTE] .
Para cancelar la operación, pulse la tecla [EDIT/CANCEL].

** Los bancos prefijados (0 – 5) son solo de lectura y no puede seleccionarlos como destino de la grabación.*

Arranque rápido (2) El afinador y las funciones de ritmo

En esta sección le explicamos cómo usar la función de afinador y las funciones rítmicas del PFX-9003.

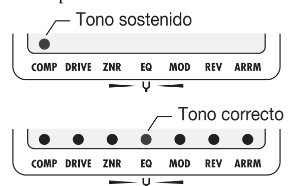
1 Uso del afinador

Para usar la función del afinador, pulse la tecla [TUNER/BYPASS] en el modo Play.

Cuando pulse la tecla [TUNER/BYPASS], el PFX-9003 entrará en el modo de anulación (los programas serán desactivados temporalmente) y podrá utilizar la función de afinador cromático. Cuando toque una cuerda "al aire" en esta condición, aparecerá en pantalla el nombre de la nota más cercana.

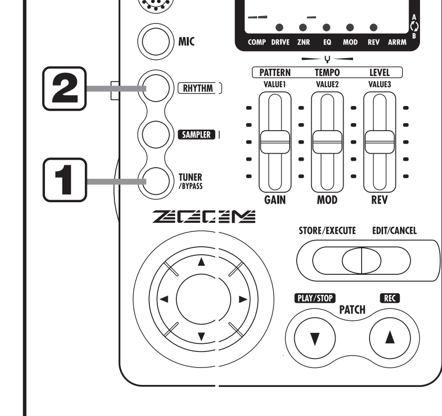
Nombre nota más cercana

Los puntos que aparecen en la parte inferior de la pantalla le permiten comprobar el tono. Afine la cuerda para obtener la nota deseada.



Para volver al modo de reproducción, pulse la tecla [EDIT/CANCEL].

** Para consultar la información sobre las funciones avanzadas del afinador, vea la página 20.*



2 Uso de la función de ritmo

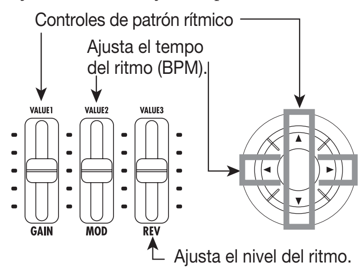
Para reproducir un patrón rítmico, pulse la tecla [RHYTHM] .

Empezará la reproducción del ritmo. En el modo Play o de reproducción, en pantalla aparecerá la siguiente información.

Nombre de patrón



Durante la reproducción de un patrón rítmico en el modo Play, podrá utilizar los controles siguientes para elegir el tipo de patrón rítmico y ajustar el volumen y el tempo.



Para detener la reproducción del patrón de ritmo, pulse de nuevo la tecla [RHYTHM].

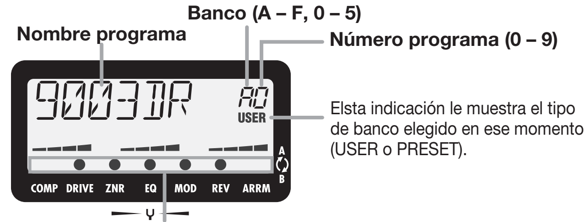
** Para ver una lista de los patrones rítmicos, vaya a la página 19.*
** Para más detalles sobre la función de ritmo, vea la página 17.*

Reproducción de programas (Modo Play)

En el modo Play es donde puede cargar programas almacenados en la memoria del PFX-9003 y usarlos para tocar con su instrumento. Cuando enciende el PFX-9003, inicialmente siempre queda en este modo. En esta sección le describimos las distintas cosas que puede hacer aquí.

Pantalla del modo Play

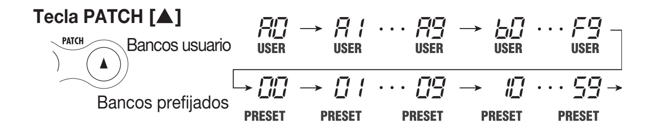
En el modo Play, la pantalla le muestra la información siguiente.



Selección de un programa

1. Para elegir un programa en el modo play, use las teclas PATCH [▲]/[▼].

Por ejemplo, pulse la tecla PATCH [▲] repetidamente y los números de bancos y de programas irán cambiando en el orden siguiente.



AVISO

Si mantiene pulsada una de las teclas PATCH [▲]/[▼] y pulsa después la otra tecla, los programas irán cambiando más rápidamente.

2. Para cambiar de banco directamente, use las teclas CURSOR [▲]/[▼].

La tecla CURSOR [▲] hace que cambie al banco siguiente, mientras que la tecla CURSOR [▼] hace que pase al banco anterior.

NOTA

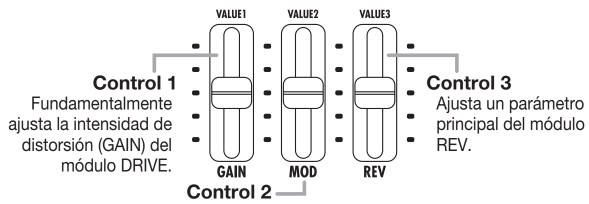
Cuando se esté reproduciendo un patrón rítmico, los bancos no podrán ser cambiados directamente.

Cambio del sonido de un programa

Después de elegir un programa en el modo Play, puede usar los mandos deslizante y las teclas CURSOR [◄]/[►] para ajustar el sonido y el nivel del programa.

1. Para ajustar el sonido del programa en el modo Play, mueva los mandos deslizante 1 – 3 mientras toca en su instrumento.

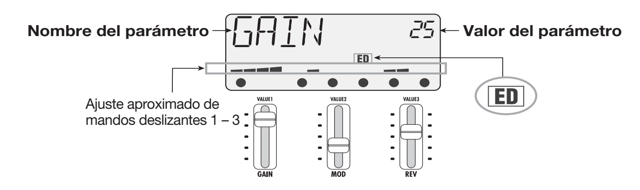
Los parámetros asignados a estos mandos deslizantes son los siguientes.



NOTA

- **Dependiendo del tipo de efecto elegido para el módulo DRIVE, puede que sea asignado un parámetro distinto a GAIN al mando deslizante 1.**
- **Los parámetros que serán ajustados por los mandos deslizantes 2 y 3 dependen del tipo de efecto elegido en ese momento para el módulo respectivo.**

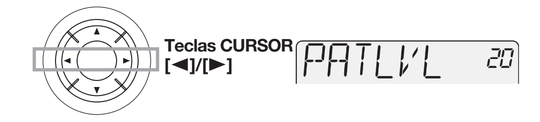
Cuando use uno de los mandos deslizantes, el nombre y el valor activo del parámetro aparecerá brevemente en la pantalla. También puede ver el valor aproximado de los mandos 1 – 3 en los gráficos de barras de la parte inferior de la pantalla.



El símbolo "ED" le indica que un parámetro ha sido editado. Cuando ese parámetro vuelva a su valor original, ese símbolo desaparecerá.

2. Para ajustar el nivel del programa, use las teclas CURSOR [◄]/[►].

El nivel de programa es un parámetro que controla el nivel individual de dicho programa. Cuando pulse una de las teclas CURSOR [◄]/[►], el nombre y el valor del parámetro aparecerán brevemente en la pantalla.



3. Si quiere conservar los valores del programa editado, grábelo de la forma descrita en la página 33.

Si no graba el programa y cambia a otro distinto o apaga la unidad, los valores editados se perderán. Tenga cuidado para no perder por accidente una edición que quiera conservar.

NOTA

Mientras se esté reproduciendo un patrón rítmico, el nivel del programa no podrá ser ajustado directamente.

Uso del micro interno

El PFX-9003 dispone de un micrófono interno de alta sensibilidad. Puede usar este micro para captar el sonido de una guitarra acústica o una voz y usar el procesado de efectos sobre ese sonido de la misma forma que haría sobre el conector [INPUT]. Cuando se cumpla una de las condiciones siguientes, podrá usar el micro interno y aparecerá el símbolo del micrófono en la pantalla.

Símbolo de micrófono

(1) El módulo DRIVE esté activado y haya elegido los tipos de efectos MIC PRE o CABI.
(2) El módulo DRIVE esté desactivado
(3) El modo de afinador esté activado

1. Para usar el micrófono interno, compruebe que en pantalla aparece el símbolo de micro y pulse la tecla [MIC].

La tecla [MIC] parpadea y la señal de la toma [INPUT] es cortada. Si en pantalla no está el símbolo del micro, el pulsar la tecla [MIC] no tiene efecto.

2. Si la ganancia del micro interno es baja, pulse de nuevo la tecla [MIC].

La tecla [MIC] se quedará iluminada fija. Hay dos valores de ganancia (Hi/Lo) para el micro interno. La primera pulsación de la tecla [MIC] activa el ajuste Lo (parpadeo), mientras que la segunda cambia al valor Hi (encendida).

3. Para desactivar el micrófono interno, pulse la tecla [MIC] una vez más cuando esté activo el ajuste de ganancia Hi.

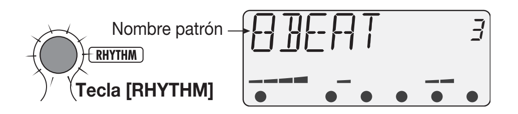
La tecla [MIC] se apagará y el micro interno quedará desactivado.

Uso de la función rítmica

En el modo Play, puede elegir uno de entre 60 patrones rítmicos. Esto es útil para ensayos en privado o para “jam sessions” sencillas.

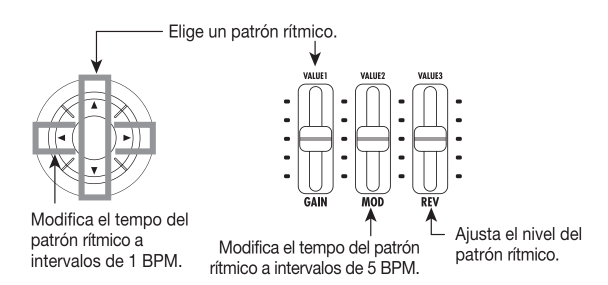
1. Pulse la tecla [RHYTHM] mientras el PFX-9003 está en el modo Play.

La reproducción del patrón rítmico comenzará. En pantalla aparece brevemente el nombre del programa activo en ese momento. El piloto de la tecla [RHYTHM] parpadea de forma sincronizada con el tempo del patrón.



2. Para cambiar los parámetros relacionados con el ritmo, use las teclas CURSOR [▲]/[▼]/[◄]/[►] y los mandos deslizantes 1 – 3.

Mientras se está reproduciendo un patrón rítmico, los controles siguientes quedan asignados a los parámetros del ritmo.



Aviso

- Puede ver el valor aproximado de los parámetros del patrón rítmico en los gráficos de barras de los mandos deslizantes 1 – 3 de la parte inferior de la pantalla.
- Puede elegir otro programa mientras se está reproduciendo un patrón rítmico. No obstante, no es posible el ajuste de parámetros ni la selección directa del banco.

3. Para detener la reproducción del patrón rítmico, pulse una vez más la tecla [RHYTHM].

Listado de patrones rítmicos

Patrón rítmico	Pantalla	
8 TIEMPOS 1	8BEAT	1
8 TIEMPOS 2		2
8 TIEMPOS 3		3
8 TIEMPOS 4		4
8 TIEMPOS 5		5
SHUFFLE 8 TIEMPOS 1	8SHUFL	1
SHUFFLE 8 TIEMPOS 2		2
16 TIEMPOS 1	16BEAT	1
16 TIEMPOS 2		2
16 TIEMPOS 3		3
16 TIEMPOS 4		4
SHUFFLE 16 TIEMPOS	16SHFL	
3/4	3/4	
ROCK 6/8	6/8	
5/4	5/4	1
ROCK 5/4		2
ROCK'n ROLL 1	R'nR	1
ROCK'n ROLL 2		2
ROCK 1	ROCK	1
ROCK 2		2
ROCK AÑOS 70	70ROCK	
ROCK DURO 1	HARD	1
ROCK DURO 2		2
ROCK DURO 3		3
METAL 1	METAL	1
METAL 2		2
THRASH	THRASH	
PUNK	PUNK	
POP 1	POP	1
POP 2		2

Patrón rítmico	Pantalla	
DANCE 1	DANCE	1
DANCE 2		2
DANCE 3		3
FUNK 1	FUNK	1
FUNK 2		2
BALADA 1	BALLAD	1
BALADA 2		2
BLUES 1	BLUES	1
BLUES 2		2
COUNTRY	CONTRY	
BOSSA NOVA	BOSSA	
JAZZ 1	JAZZ	1
JAZZ 2		2
REGGAE	REGGAE	
SKA	SKA	
LATIN 1	LATIN	1
LATIN 2		2
SAMBA 1	SAMBA	1
SAMBA 2		2
AFRO	AFRO	
MOTOWN	MOTOWN	
EUROBEAT	EURO	
FUSION	FUSION	
OLDIES	OLDIES	
METRO (tiempo triple)	METRO	3
METRO (tiempo cuádruple)		4
METRO (tiempo quíntuple)		5
METRO (tiempo séxtuple)		6
METRO (tiempo séptuple)		7
METRO	METRO	

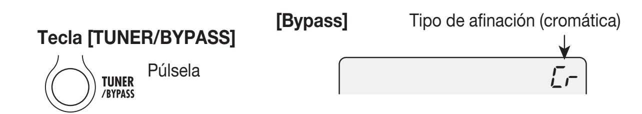
Uso del afinador (Modo Tuner)

El PFX-9003 incorpora un versátil afinador que admite afinaciones de guitarra de 7 cuerdas y otras no convencionales. Esta función se activa cuando la unidad está en una condición bypass (efectos temporalmente desactivados) o anulada (efectos y sonido directo desactivado o "mute").

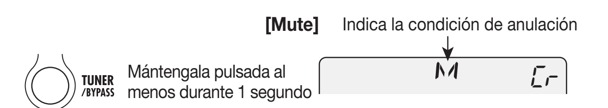
Uso del afinador cromático

1. Para que el PFX-9003 quede en el modo de afinador, pulse la tecla [TUNER/BYPASS] en el modo Play o de reproducción.

Cuando pulse brevemente la tecla [TUNER/BYPASS], el PFX-9003 entrará en bypass (efectos desactivados). En pantalla aparecerá brevemente la indicación "CHRMTC", y podrá usar el afinador cromático.



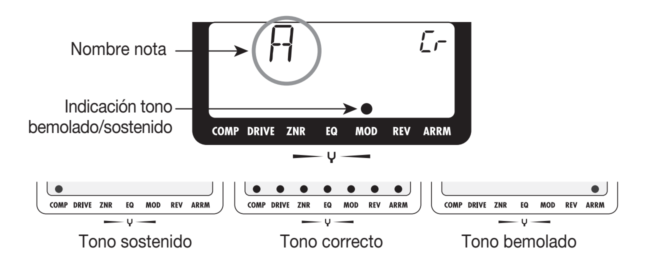
Cuando mantenga pulsada la tecla [TUNER/BYPASS] durante un segundo o más, el PFX-9003 quedará anulado o "mute" (sonido directo o efectos desactivados). En pantalla aparecerá brevemente la indicación "CHRMTC", y aparecerá después una "M" (de Mute). Podrá usar luego el afinador cromático.



2. Toque la cuerda "al aire" que quiera afinar.

El tono será detectado automáticamente y en la pantalla aparecerá la nota que esté más cerca al tono activo. Los puntos (●) que aparecen en la sección

inferior de la pantalla le permitirán comprobar el tono.



Afine la cuerda hasta que consiga la nota que quiera.

3. Afine el resto de cuerdas de la misma forma.

4. Para volver al modo de reproducción o Plau, pulse la tecla [EDIT/CANCEL].

Uso de otros tipos de afinación

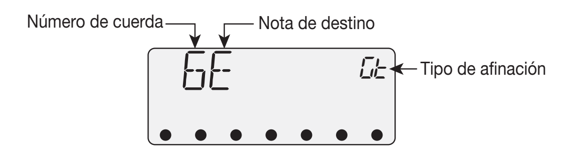
El PFX-9003 le permite otros tipos de afinación aparte de la afinación cromática. Para acceder a estos tipos es necesario que elija primero un número de cuerda y después afine la cuerda correspondiente a la nota indicada.

1. En el modo Tuner, pulse varias veces la tecla [TUNER/BYPASS] para elegir el tipo de afinación.

Con cada pulsación de la tecla, el tipo de afinación irá cambiando de forma cíclica por los ajustes mostrados en la tabla de la página siguiente. (El nombre del nuevo tipo de afinación es mostrado brevemente en la pantalla).

Tipo afinación	GUITAR	BASS	OPEN-A	OPEN-D	OPEN-E	OPEN-G	DADGA (RE modal)
Nombre nota / cuerda	6E	4E	6E	6D	6E	6D	6D
	5A	3A	5A	5A	5B	5G	5A
	4D	2D	4E	4D	4E	4D	4D
	3G	1G	3A	3F#	3G#	3G	3G
	2B	5B	2C#	2A	2B	2B	2A
	1E		1E	1D	1E	1D	1D
	7B						

Por ejemplo, cuando haya elegido GUITAR como tipo de afinación, en pantalla verá el número de cuerda y la nota de destino.



2. **Toque la cuerda indicada “al aire” y realice la afinación.**

3. **Use las teclas CURSOR [▲]/[▼] para elegir otro número de cuerda.**

Por ejemplo, cuando haya elegido GUITAR como tipo de afinación, el pulsar la tecla CURSOR [▼] hará que vaya pasando cíclicamente por los siguientes números de cuerda.

6E → 5A → 4D → 3G → 2B → 1E → 7B → 6E ...

4. **Afine el resto de cuerdas de la misma forma.**

Cambio del tono de referencia del afinador

Una vez que la unidad está encendida, el tono de referencia del afinador interno es siempre La (A) central = 440 Hz. Puede cambiar esto si quiere en pasos de 1-Hz en el rango siguiente: La (A) central = 435 – 445 Hz. También

puede elegir afinaciones de de “medio paso abajo” que es un semitono inferior o “paso completo abajo” que es dos semitonos abajo.

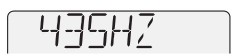
1. **En el modo Tuner, pulse una de las teclas CURSOR [◄]/[►].**

En la pantalla aparecerá brevemente el tono de referencia. Si la unidad está en la condición por defecto tras el encendido, este será La (A) central = 440 Hz.



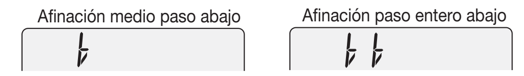
2. **Mientras esté visualizando el tono de referencia, puede usar las teclas CURSOR [◄]/[►] para cambiar el tono.**

El rango disponible es La (A) central = 435 – 445 Hz, en pasos de 1-Hz.



3. **Para elegir la afinación de "medio paso abajo" o "paso completo abajo”, pulse la tecla CURSOR [◄] una (o dos veces) mientras aparece en pantalla "435 Hz".**

Si pulsa la tecla CURSOR [◄] mientras aparece en pantalla "435 Hz", aparecerá un único símbolo "♭". Si pulsa la tecla dos veces, aparecerán dos símbolos "♭". Esto indica que el tono global ha sido disminuido en un semitono ("♭") o en dos ("♭♭") con respecto al tono de referencia (La (A) central = 440 Hz).



AVISO

- El cambio de tono de referencia se aplica a todos los tipos de afinación.
- El tono de referencia será reiniciado a 440 Hz cuando apague y vuelva a encender la unidad.

Uso de la función Sampler

El PFX-9003 dispone de un sampler o muestreador interno que le permite grabar y reproducir fácilmente hasta 30 segundos de la señal introducida a través del conector [INPUT] o [AUX IN]. Durante la reproducción, también es posible cambiar el tempo sin por ello que se modifique el tono. Esto resulta útil para aprender a tocar una frase de guitarra rápida.

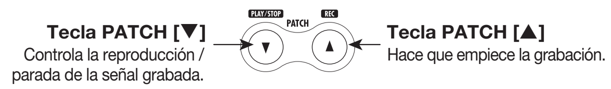
1. Conecte la fuente de muestreo (instrumento u otra unidad) al conector [INPUT] o al [AUX IN] (vea las páginas 8 – 9).

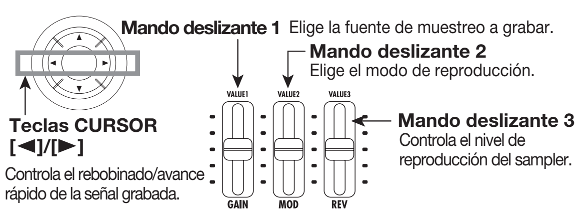
2. Encienda el PFX-9003 y pulse la tecla [SAMPLER] mientras está en el modo de reproducción o Play.

El PFX-9003 cambiará al modo Sampler y la pantalla le mostrará la fuente de entrada (normalmente "GT MIC").



En el modo Sampler, las funciones siguientes están asignadas a los controles.





NOTA

En el modo Sampler, las teclas PATCH [▲]/[▼] actúan como teclas Play/Stop y Rec. Por tanto, no podrá cambiar programas hasta que la unidad vuelva al modo Play.

3. Use el mando deslizante 1 para elegir una de las dos fuentes siguientes.

- GT MIC

  Aquí se usa la señal del conector [INPUT] (si la tecla [MIC] no está pulsada) o el mciro interno (si la tecla [MIC] parpadea o está encendida) como fuente del muestreo.

- AUX

  Se usa como fuente de muestreo la señal del conector [AUX IN].

  Cuando mueva el mando deslizante 1, en pantalla aparecerá brevemente la fuente de entrada elegida.



NOTA

El procesado de efectos no está disponible para la señal del conector [AUX IN].

4. Para iniciar la grabación, pulse la tecla PATCH [▲] y después toque la frase musical (o inicie la reproducción en la unidad fuente).

Durante la grabación, en pantalla aparece la indicación "REC", y a la derecha podrá ver el tiempo de grabación transcurrido (en segundos).



5. Para detener el muestreo, pulse la tecla PATCH [▼] una vez más.

Si no pulsa ninguna tecla, el muestreo se detendrá automáticamente cuando haya transcurrido el tiempo máximo de 30 segundos.

6. Use el mando deslizante 2 para elegir uno de los modos de reproducción siguientes.



- **n1**
  Reproducción a velocidad normal
- **n2**
  Reproducción a mitad de tempo, mitad de tono
- **P2**
  Reproducción a mitad de tempo, tono normal
- **n4**
  Reproducción a un cuarto de tempo, un cuarto de tono
- **P4**
  Reproducción a un cuarto de tempo, tono normal

7. Use la tecla PATCH [▼] y las teclas CURSOR [◄]/[►] para controlar el arranque/parada y rebobinado/avance rápido de la reproducción.

Cuando haya activado el modo Sampler por primera vez, el pulsar la tecla PATCH [▼] hará que se reproduzca el muestreo grabado una vez (reproducción única). Durante la reproducción, en pantalla aparece "PLAY", y a la derecha podrá ver el tiempo transcurrido (en segundos).



8. Para ajustar el volumen de reproducción del muesteo, use el mando deslizante 3.

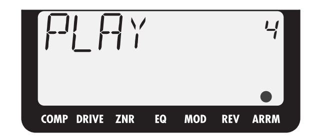
El rango de ajuste del nivel va de 0 – 30.



NOTA
Durante la reproducción del muestreo, los mandos deslizantes 1 y 2 no tienen ninguna función.

9. Para realizar una reproducción repetida del muestreo, especifique los puntos de inicio y final de la repetición con la tecla [SAMPLER] mientras escucha la reproducción.

Si pulsa la tecla [SAMPLER] una vez mientras se reproduce el muestreo, ese punto será fijado como punto de inicio. Cuando pulse la tecla una vez más, podrá especificar el punto final. La repetición de la reproducción se realizará a partir de entonces entre los puntos de inicio y final. Durante la reproducción repetida, verá el símbolo de punto (●) del módulo ARRM.



Para volver a la reproducción única, pulse nuevamente la tecla [SAMPLER].

10. Para volver al modo Play, pulse la tecla [EDIT/CANCEL] con la reproducción del muestreo detenida.

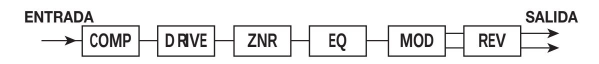
NOTA
- Cuando vuelva al modo Play, lo que haya grabado se perderá.
- No puede usar la función de muestreo junto con la función rítmica.
- En el modo Sampler, no puede usar los módulos MOD, REV y ARRM. (Estos módulos quedan ajustados automáticamente a OFF).

Cambio del sonido de un programa (modo Edit)

Este modo le permite modificar libremente los parámetros que forman un programa, con lo que podrá crear sus propios programas. Esta sección le describe cómo hacer esto.

Configuración de programa

Como le mostramos abajo, el PFX-9003 está formado por una serie de efectos individuales (módulos de efectos). Un programa es una combinación grabada de módulos, cada uno con sus ajustes de parámetros concretos.



Pasos básicos del modo Edit

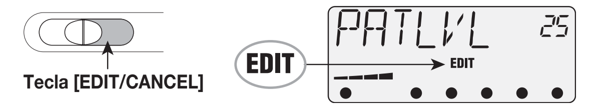
Esta sección le describe el procedimiento básico para la edición de programas en el modo Edit. Para una mayor información sobre los tipos de efectos y los parámetros de los distintos módulos, vea la sección "Tipos de efectos y parámetros" en la página 42.

1. En el modo Play, elija el programa que quiera editar.

Puede elegir el programa a editar de tanto un banco de usuario (A- F) como de uno preset (0 – 5). No obstante, los programas de los bancos presets son solo de lectura. Cuando modifique un programa y quiera grabarlo, deberá elegir un programa de un banco de usuario como destino. (El número de programa 0 del banco es usuario "A" queda preseleccionado de forma automática).

2. Para activar el modo Edit, pulse la tecla [EDIT/CANCEL].

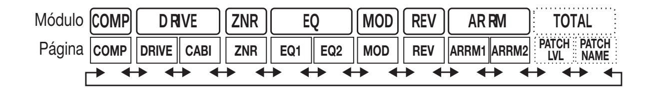
En la pantalla aparecerá la indicación "EDIT".



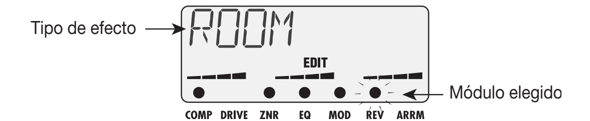
La primera vez que active el modo Edit tras encender la unidad, quedará elegido el parámetro PATLVL (nivel de programa) del módulo TOTAL.

3. Use las teclas CURSOR [◄]/[►] para elegir el módulo a editar.

Los módulos a editar van cambiando en el orden mostrado abajo. Los módulos con muchos parámetros (DRIVE, EQ, ARRM etc.) tienen varias páginas para el ajuste de sus parámetros. Para esos módulos, use las teclas CURSOR [◄]/[►] para ir cambiando de una página a otra.



En la parte inferior de la pantalla, el símbolo del punto (●) del módulo elegido parpadeará (excepto en el módulo TOTAL). Para la mayoría de los módulos, el tipo de efecto activo en ese momento aparece en la parte superior de la pantalla.



AVISO

- **Los módulos ARRM y TOTAL no son módulos individuales. El módulo ARRM solo comprende ajustes de las funciones ARRM, mientras que el módulo TOTAL se usa para el ajuste del nivel y nombre del programa.**
- **Cuando elija la página PATCH NAME del módulo TOTAL, podrá usar las teclas CURSOR [◄]/[►] para elegir el carácter a cambiar del nombre de 6 caracteres.**

4. Para activar o desactivar el módulo elegido, pulse la tecla [TUNER/BYPASS] mientras está en pantalla el tipo de efecto para ese módulo.

La indicación de tipo de efecto cambia a "-OFF-".Para volver a activar el módulo de efecto, pulse una vez más la tecla [TUNER/BYPASS].

5. Para cambiar el tipo de efecto para el módulo de efecto seleccionado, pulse una de las teclas CURSOR [▲]/[▼] mientras está en pantalla el tipo de efecto.



6. Para cambiar el valor del parámetro, use los mandos deslizantes 1 – 3.

En el modo Edit, los mandos deslizantes 1 – 3 están asignados a distintos parámetros. Cuando use uno de estos mandos, en pantalla aparecerán el nombre del parámetro asignado y su valor activo.



NOTA

Los parámetros asignados a los mandos deslizantes 1 – 3 dependen del tipo de efecto elegido para el módulo. Para más detalles, vea la sección "Tipos de efectos y parámetros" en la página 42.

7. Para comprobar el valor de un parámetro sin mover ningún mando, pulse las dos teclas PATCH [▲]/[▼] a la vez.

Cada vez que haga esto, en pantalla verá el siguiente parámetro asignado a los mandos deslizantes 1 – 3 y su valor.

Pulsación a la vez de las dos teclas PATCH [▲]/[▼]

PATCH ▼ ▲ (primera vez) TIME 20 EDIT
PATCH ▼ ▲ (segunda vez) TONE 10 EDIT
PATCH ▼ ▲ (tercera vez) MIX 7 EDIT

AVISO

Si pulsa una de las teclas PATCH [▲]/[▼], el valor del parámetro visualizado en ese momento aumenta o disminuye. Este método es útil para hacer ajustes pequeños.

8. Repita los pasos 3 – 7 para editar otros módulos de la misma forma.

9. Para salir del modo Edit, pulse la tecla [EDIT/CANCEL].

La unidad volverá al modo Play. Si ha modificado alguno de los programas, en pantalla aparecerá la indicación "ED".

NOTA

Para conservar los cambios de los programas, asegúrese de realizar el proceso de grabación (vea la página 33). Si cambia de programa sin grabarlo, perderá los cambios.

Cambio del nombre de un programa

Si quiere, puede asignar un nuevo nombre a un programa editado. Haga lo siguiente.

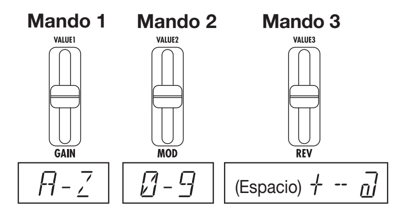
1. En el modo Edit, utilice las teclas CURSOR [◄]/[►] hasta hacer que en la pantalla aparezca el nombre del programa.

Para cargar el nombre del programa, pulse la tecla CURSOR [◄] mientras tiene seleccionado el módulo COMP, o pulse dos veces la tecla CURSOR [►] mientras tiene seleccionada la página 2 del módulo ARRM. El carácter que pueda cambiar del nombre del programa parpadeará.



2. Use las teclas CURSOR [◄]/[►] para elegir el carácter a cambiar del nombre de programa de 6 caracteres. Utilice después los mandos deslizantes 1 – 3 para cambiarlo.

Los caracteres siguientes están asignados a los mandos deslizantes 1 – 3.



AVISO

También puede pulsar una de las teclas PATCH [▲]/[▼] para cambiar los caracteres de uno en uno.

3. Repita el paso 2 hasta que haya completado el nombre del programa. Cuando tenga el nombre que quiera, pulse la tecla [EDIT/CANCEL] para volver al modo Play.

NOTA

Para activar el nuevo nombre del programa, asegúrese de realizar la operación de grabación (vea la página 33). Si cambia a otro programa sin grabarlo antes, perderá los cambios que haya realizado.

Grabación e intercambio de programas (Modo Store)

Esta sección le describe cómo grabar o almacenar en la memoria del PFX-9003 un programa que haya editado y cómo intercambiar programas en los bancos de usuario.

1. En los modos Play o Edit, pulse la tecla [STORE/EXECUTE].

El PFX-9003 entra en el modo de espera de grabación. El nombre del programa y las indicaciones "STORE" o "SWAP" van apareciendo en la pantalla alternativamente. En la esquina superior derecha de la pantalla, aparecen el número de programa y el banco de usuario de destino.

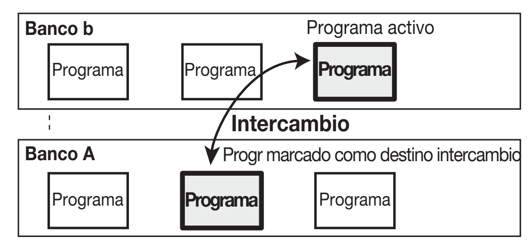


AVISO

Si quiere cambiar el nombre del programa antes de grabarlo, vea la página 31.

2. Use las teclas CURSOR [◄]/[►] para elegir entre las opciones "STORE" y "SWAP".

Cuando elige STORE, puede grabar o almacenar el programa activo en cualquier espacio de programa de un banco de usuario.
Cuando elige SWAP, puede intercambiar el programa activo del banco de usuario con cualquier otro programa de banco de usuario. Esto resulta útil por ejemplo si quiere cambiar el orden de los programas para una actuación.



NOTA

Si el programa original procede de un banco preset, no podrá elegir la opción "SWAP".

3. Use las teclas CURSOR [▲]/[▼] y PATCH [▲]/[▼] para elegir el número de programa y el banco de usuario de destino para la grabación/intercambio.

NOTA

No puede elegir un banco preset como destino para la grabación. Si pulsa la tecla [STORE] mientras tiene seleccionado un programa de un banco preset, la selección cambiará automáticamente a "A0" (número de programa 0 del banco de usuario A).

4. Pulse la tecla [STORE] una vez más.

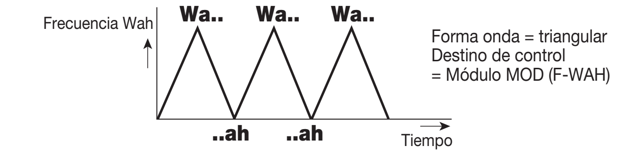
La operación de grabación o de intercambio se realizará y la unidad volverá al modo original. Si ha editado el programa del paso 1, los cambios de dicha edición serán almacenados y la indicación "ED" desaparecerá.

Si pulsa la tecla [EDIT/CANCEL] en lugar de la tecla [STORE], la operación de grabación/intercambio será cancelada y la unidad volverá al modo original.

Uso de la función ARRM

La función ARRM utiliza diversas formas de onda de control (diente de sierra, sinusoidal, triangular, cuadrada) generadas internamente por el PFX-9003 para modificar de forma cíclica los parámetros de efectos. Puede elegir como destino del control el volumen o los módulos DRIVE, MOD o REV.

Cuando elige el módulo DRIVE, MOD o REV, el parámetro de efecto que es controlado por la función ARRM depende del tipo de efecto activo en ese momento. Por ejemplo, cuando se elige una onda triangular como forma de onda de control y el destino del control es el tipo de efecto F-WAH del módulo MOD, la frecuencia wah (parámetro FREQ) cambiará, lo que producirá un sonido wah cíclico.



AVISO

El ciclo de la forma de onda de control siempre está enlazado con el tempo del ritmo. Si reproduce un patrón rítmico mientras la función ARRM está activa, el efecto será modulado de forma sincronizado con ese patrón rítmico.

Para usar la función ARRM para hacer que un parámetro de efecto varíe en tiempo real, haga lo siguiente.

1. En el modo Play, elija el programa.

2. Pulse la tecla [EDIT/CANCEL] para activar el modo Edit y use después las teclas CURSOR [◄]/[►] para cargar la página 1 del módulo ARRM.

Si el módulo ARRM está ajustado a Off, pulse la tecla [TUNER/BYPASS] para activarlo.



Cuando esté seleccionada la página 1 del módulo ARRM, los mandos deslizantes 1 – 3 controlarán los siguientes parámetros.

Mando deslizante 1 Parámetro ASSIGN (destino de control)



Mando deslizante 2 Parámetro MINVOL (ajuste de volumen válido cuando el destino de control es el volumen y el parámetro MODE está ajustado a Hi o Lo)

3. Use el mando deslizante 1 para elegir el destino de control de entre las opciones siguientes.

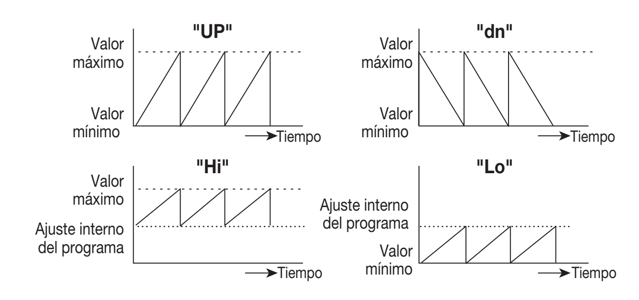
- **vL (volumen)**
  La función ARRM controlará el volumen de todo el programa.
- **GA (ganancia)**
  La función ARRM controla el parámetro GAIN (para algunos tipos de efectos el parámetro TOP) del módulo DRIVE. Esto hace que la intensidad de la distorsión cambie.
- **Md (modulación)**
  La función ARRM controla el tipo de efecto activo en ese momento en el módulo MOD. El parámetro actual que cambia depende del tipo de efecto.
- **rv (reverb)**
  La función ARRM controla el tipo de efecto activo en ese momento en el módulo REV. El parámetro actual que cambia depende del tipo de efecto.

4. Si ha elegido "vL" como destino de control, ajuste como quiera el valor del parámetro MINVOL con el mando deslizante 2.

5. Utilice el mando deslizante 3 para ajustar la dirección y rango del cambio del destino de control.

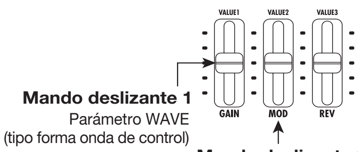
- **UP (arriba)**
  El parámetro cambia del valor mínimo al máximo de acuerdo al cambio de nivel de la forma de onda de control.
- **dn (abajo)**
  Como en el caso anterior, el parámetro cambia del valor mínimo al máximo, pero en sentido opuesto al cambio de nivel de la forma de onda de control. (Cuando la forma de onda de control está en su máximo, el parámetro estará al mínimo y viceversa).
- **Hi (alto)**
  El parámetro cambia desde el nivel ajustado del programa (o el valor del parámetro MINVOL) al valor máximo de acuerdo al cambio de nivel de la forma de onda de control.
- **Lo (bajo)**
  El parámetro cambia desde el valor mínimo hasta el nivel ajustado en el programa (o el valor del parámetro MINVOL) de acuerdo al cambio de nivel de la forma de onda de control.

Por ejemplo, si elige una forma de onda de diente de sierra como forma de onda de control, el parámetro cambiará como le mostramos abajo, dependiendo del ajuste del parámetro MODE.

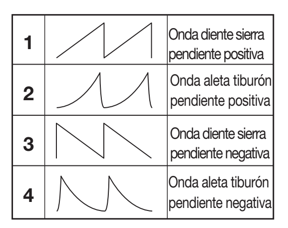


6. Pulse una vez la tecla CURSOR [►] para cargar la página 2 del módulo ARRM.

En la página 2 de este módulo, los parámetros siguientes están asignados a los mandos deslizantes 1 y 2.



7. Use el mando deslizante 1 para elegir el tipo de la forma de onda de control. Dispone de las opciones siguientes.



1	Onda diente sierra pendiente positiva		**5**	Onda triangular
2	Onda aleta tiburón pendiente positiva		**6**	Onda triangular potencia secundaria
3	Onda diente sierra pendiente negativa		**7**	Onda sinusoidal
4	Onda aleta tiburón pendiente negativa		**8**	Onda cuadrada

8. Use el mando deslizante 2 para ajustar el ciclo de la forma de onda.

En base al tempo del patrón rítmico, puede especificar el ciclo de la forma de onda de control en notas y compases. Las opciones son las siguientes.

05:	corchea (1/8 nota)	**b1:**	1 compás
1:	negra (1/4 nota)	**b2:**	2 compases
2:	blanca (1/2 nota)	**b3:**	3 compases
3:	blanca c/puntillo	**b4:**	4 compases

9. Cargue el módulo destino para el control y ajuste el tipo de efecto y parámetro de acuerdo a sus necesidades.

Si necesita más información acerca de los parámetros que pueden ser controlados por el ARRM cuando elija el módulo DRIVE, MOD o REV, vea la página 42.

10. Cuando haya terminado el ajuste, pulse la tecla [EDIT/CANCEL] para volver al modo Play.

Los ajustes de la función ARRM son guardados de forma independiente para cada programa. Almacene el programa por tanto si quiere conservar esos ajustes.

11. Compruebe el efecto mientras toca en su instrumento.

El valor del parámetro de efecto varía de forma cíclica de acuerdo a la forma de onda de control elegida.

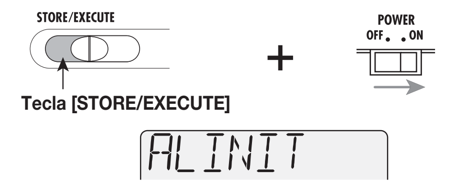
Otras funciones

Cómo reiniciar la unidad a los valores de fábrica

Puede reiniciar los programas de los bancos de usuario a su condición original en cualquier momento, incluso aunque los haya modificado.
Existen dos formas de restaurar los valores de fábrica por defecto. La “inicialización total” devuelve todos los programas de los bancos de usuario a su condición original. La “carga de valores de fábrica” solo restaura un programa concreto a su condición original.

1. Encienda el PFX-9003 mientras mantiene pulsada la tecla [STORE/EXECUTE].

En la pantalla aparecerá la indicación "ALINIT".



- **Para realizar la Inicialización total, vaya al paso 2.**
- **Para realizar una Carga de valores de fábrica, use las teclas CURSOR [▲]/[▼] y PATCH [▲]/[▼] para elegir el programa de usuario que quiera devolver a su condición original.**

2. Pulse la tecla [STORE/EXECUTE] una vez más.

La operación de Inicialización total o la de Carga de valores de fábrica se ejecutará. Después de una operación de Inicialización total, la unidad activará automáticamente el modo Play. Todos los programas que hubiesen sido modificados y grabados por el usuario se perderán.

Para cancelar un proceso de Inicialización total o uno de Carga de valores de fábrica, pulse la tecla [EDIT/CANCEL] antes del paso 2.

Desactivación de la retroiluminación

Cuando esté usando el PFX-9003 con pilas, puede alargar la duración de las mismas desactivando la retroiluminación de la unidad. Haga lo siguiente.

1. Encienda el PFX-9003 mientras mantiene pulsada la tecla CURSOR [▼].



El PFX-9003 funcionará a partir de entonces sin la retroiluminación de la pantalla.

2. Para activar de nuevo la retroiluminación, apague la unidad y vuelva a encenderla.

Tipos de efectos y parámetros

En esta sección le explicamos todos los tipos de efectos y parámetros de los módulos del PFX-9003. Aquí abajo le mostramos una lista de todos los tipos de efectos y parámetros que puede usar en cada módulo.
El símbolo **[A]** indica que este parámetro puede ser asignado a la función ARRM. Los parámetros que se muestran en blanco sobre negro están asignados a mandos deslizantes en el modo Play.

◆ Módulo COMP

COMP	Módulo compresor que sirve para mantener el nivel de señal dentro de un rango concreto.		
	Parámetro 1: SENS	**Parámetro 2: ATTACK**	**Parámetro 3: LEVEL**
LIMIT	Limitador que atenúa los picos de señal.		
	Parámetro 1: THRESH	**Parámetro 2: ATTACK**	**Parámetro 3: LEVEL**

Descripción de parámetro

Nombre parámetro	Rango ajuste	Explicación
SENS	**0 – 10**	Ajusta la sensibilidad de entrada de la compresión.
ATTACK	**0 – 10**	Ajusta la velocidad de activación del efecto.
LEVEL	**1 – 8**	Ajusta el nivel de salida del módulo.
THRESH	**0 – 10**	Ajusta el umbral de actuación del limitador.

◆ Módulo DRIVE

*** Los parámetros desde el tipo J-CLN al tipo FDR B son los mismos.**			
J-CLN	Sonido limpio que simula un combo a transistores.		
US-CLN	Sonido limpio que simula un combo a válvulas.		
US-DRV	Sonido saturado que simula un combo a válvulas.		
TWEED	Sonido de pequeño combo a válvulas con una distorsión seca.		
CLASSA	Sonido crunch único que simula un combo de tipo británic.		
UK-CRU	Sonido crunch que simula un amplificador de tipo torre a válvulas británico.		
UK-DRV	Sonido saturado que simula un amplificador de tipo torre a válvulas británico.		
CMB335	Simula un combo a válvulas caracterizado por un sustain largo.		
MTLPNL	Sonido saturado de alta ganancia que simula una amplificador de torre a válvulas.		
BLKBTM	Simula un amplificador de torre a válvulas con graves fuertes y distorsión delicada.		
SLDN	Sonido saturado que modela un amplificador de alta ganancia bueno para solos.		
FZ-STK	Sonido típico de los años 60 de un fuzz tocado a través de un amplificador de torre.		
TE B	Simula un amplificador de bajo con un rango de medios-graves muy limpio.		
FDR B	Simula un amplificador de bajo con una saturación de tipo clásico.		
	Parámetro 1: GAIN [A]	**Parámetro 2: TONE**	**Parámetro 3: LEVEL**

*** Los parámetros para los tipos SANS B a 9002 son los mismos.**			
SANS B	Sonido saturado algo agudo para bajos.		
CR	Simulación de un modelo de crunch clásico.		
TS	Simulación de un modelo de saturación clásica.		
GV	Simulación de un modelo de distorsión clásica.		
MTZONE	Distorsión de alta ganancia con un sustain muy rico.		
9002	Simula la distorsión ZOOM 9002.		
	Parámetro 1: GAIN [A]	**Parámetro 2: TONE**	**Parámetro 3: LEVEL**
	Parámetro 4: CABI	**Parámetro 5: SPEAKR**	**Parámetro 6: DEPTH**
AC SIM	Transforma el sonido de una guitarra eléctrica en uno de tipo guitarra acústica.		
	Parámetro 1: TOP [A]	**Parámetro 2: BODY**	**Parámetro 3: LEVEL**
	Parámetro 4: CABI	**Parámetro 5: SPEAKR**	**Parámetro 6: DEPTH**
CABI	Simula el recinto acústico de un amplificador de guitarra/bajo.		
	Parámetro 1: CABI	**Parámetro 2: SPEAKR**	**Parámetro 3: DEPTH [A]**
MICPRE	Preamplificador para su uso con un micro.		
	Parámetro 1: COLOR	**Parámetro 2: HPF**	**Parámetro 3: LEVEL [A]**
	Parámetro 4: CABI	**Parámetro 5: SPEAKR**	**Parámetro 6: DEPTH**

Descripción de parámetro

Nombre parámetro	Rango ajuste	Explicación
GAIN	**1 – 30**	Ajusta la ganancia de la distorsión.
TONE	**0 – 10**	Ajusta el tono.
LEVEL	**1 – 8**	Ajusta el nivel de salida del módulo.
CABI	**Vea la tabla 1**	Elige el tipo de recinto acústico.
SPEAKR	**Vea la tabla 2**	Elige el tipo de altavoz.
DEPTH	**0 – 10**	Ajusta la intensidad del sonido del recinto acústico.
TOP	**1 – 30**	Ajusta la resonancia de las cuerdas.
BODY	**0 – 10**	Ajusta la resonancia de la caja acústica.
COLOR	**Vea la tabla 3**	Elige las características del previo de micro.
HPF	**0 – 10**	Ajusta la frecuencia del filtro pasa-altos.

Tabla 1: CABI

CM	Combo: Simulación de un recinto acústico de tipo combo.
br	Bright Combo: Produce un sonido más brillante que el de Combo.
Ft	Flat: Un recinto acústico con una respuesta plana.
St	Stack: Produce el carácter de un recinto acústico de un amplificador de tipo torre.
bC	BassCombo: El sonido de un recinto acústico de tipo combo para bajo.
bS	BassStack: El sonido de un recinto acústico de amplificador de tipo torre para bajo.

Tabla 2: SPEAKR

C1	Combo 1: El soniodo de un combo de guitarra con un altavoz de 12 pulgadas.

C2	Combo 2: Sonido de un combo de guitarra con dos altavoces de 12 pulgadas.
C3	Combo 3: Sonido de un combo de guitarra con un altavoz de 10 pulgadas.
GS	Gt Stack: El sonido de un amplificador de tipo torre con 4 altavoces de 10 pulgadas.
GW	Gt Wall: El sonido de varios amplificadores de tipo torre colocados juntos.
bC	Bs Combo: El sonido de un combo de bajo con un altavoz de 15 pulgadas.
bS	Bs Combo: El sonido de un ampli de bajo de tipo torre con 5 altavoces de 6.5 pulgadas.

Tabla 3: COLOR

Ft	Respuesta plana.
vo	Características de color adecuadas para voces.
Gt	Características de color adecuadas para guitarra acústica.
d1	Características de color de distorsión suave.
d2	Características de color con una ganancia mayor que en d1.

◆ Módulo ZNR

Reducción de ruidos original desarrollada por ZOOM para cortar los ruidos durante las pausas.

Parámetro 1: ZNR

Descripción de parámetro

Nombre parámetro	Rango ajuste	Explicación
ZNR	0 – 15	Ajusta la sensibilidad del ZNR. Para los mejores resultados, ajústelo lo más alto posible sin que los ataques o decaimientos suenen artificiales.

◆ Módulo EQ

Ecualizador de tres bandas.

Parámetro 1: HIGH	Parámetro 2: MID	Parámetro 3: LOW	Parámetro 4: LEVEL

Descripción de parámetro

Nombre parámetro	Rango ajuste	Explicación
HIGH	-12 – 12	Ajusta el realce/corte del rango de agudos.
MID	-12 – 12	Ajusta el realce/corte del rango de medios.
LOW	-12 – 12	Ajusta el realce/corte del rango de graves.
LEVEL	1 – 8	Ajusta el nivel de salida del módulo.

◆ Módulo MOD

Efecto	Descripción / Parámetro 1		
CHORUS	Añade vibración y amplitud al sonido.		
	Parámetro 1: DEPTH	Parámetro 2: RATE	Parámetro 3: MIX [A]
V-CHO	Simula el sonido cálido de un efecto tradicional.		
	Parámetro 1: DEPTH	Parámetro 2: RATE [A]	Parámetro 3: MIX
FLANGE	Produce un sonido oscilante y único.		
	Parámetro 1: DEPTH	Parámetro 2: RATE [A]	Parámetro 3: FB
PHASE	Produce un sonido de fuerte vaivén.		
	Parámetro 1: POSI	Parámetro 2: RATE [A]	Parámetro 3: COLOR
TREMOL	Produce una variación periódica en el nivel del sonido.		
	Parámetro 1: DEPTH	Parámetro 2: RATE [A]	Parámetro 3: CLIP
A-PAN	Este efecto de panorama stereo desplaza periódicamente el sonido hacia un lado y otro entre la izquierda y la derecha cuando se usan dos amplificadores. Cuando use un único amplificador, el efecto producirá un sonido trémolo.		
	Parámetro 1: WIDTH	Parámetro 2: RATE [A]	Parámetro 3: CLIP
A-WAH	Este efecto produce un sonido wah ondulante que depende de la intensidad de pulsación.		
	Parámetro 1: POSI	Parámetro 2: RESO	Parámetro 3: SENS [A]
F-WAH	Le permite controlar el efecto wah con la función ARRM.		
	Parámetro 1: POSI	Parámetro 2: FREQ [A]	Parámetro 3: DIRMIX
STEP	Hace que cambie el sonido con características de tipo escalón.		
	Parámetro 1: DEPTH	Parámetro 2: RATE [A]	Parámetro 3: RESO
PITCH	Modulador de tono con un rango desde 1 octava abajo a 2 octavas arriba.		
	Parámetro 1: SHIFT	Parámetro 2: TONE	Parámetro 3: BAL [A]
RING-M	Produce un sonido metálico.		
	Parámetro 1: POSI	Parámetro 2: RATE [A]	Parámetro 3: BAL
SLOW-A	Este efecto crea un ataque suave.		
	Parámetro 1: POSI	Parámetro 2: TIME [A]	Parámetro 3: CURVE
FILTER	Este efecto controla la acción de pulsación y la apertura del filtro de acuerdo a ello.		
	Parámetro 1: POSI	Parámetro 2: TIME [A]	Parámetro 3: RANGE
DELAY	Efecto de retardo con un tiempo de retardo de hasta 1000 milisegundos.		
	Parámetro 1: TIME	Parámetro 2: FB	Parámetro 3: MIX [A]
ECHO	Efecto de retardo con sonido cálido y un tiempo de retardo de hasta 1000 ms.		
	Parámetro 1: TIME [A]	Parámetro 2: FB	Parámetro 3: MIX
T-TRIP	En este retardo el tiempo de retardo varía de acuerdo a la intensidad de pulsación.		
	Parámetro 1: SENS [A]	Parámetro 2: FB	Parámetro 3: BAL
TRMCHO	Esto es una combinación de un efecto trémolo y uno de chorus.		
	Parámetro 1: TRMRAT [A]	Parámetro 2: CHORAT	Parámetro 3: CHOMIX
RINVIB	Combinación de un efecto de vibrato y uno de modulación de repique.		
	Parámetro 1: RINRAT [A]	Parámetro 2: VIBRAT	Parámetro 3: VIBDEP
VIBE	Efecto de vibrato automático		
	Parámetro 1: DEPTH	Parámetro 2: RATE [A]	Parámetro 3: BAL
EXCIT	Da al sonido un toque de claridad y hace que sea más pronunciado.		
	Parámetro 1: FREQ	Parámetro 2: DEPTH [A]	Parámetro 3: LOWBST
AIR	Simula la ambientación de una habitación y da profundidad al sonido.		
	Parámetro 1: SIZE	Parámetro 2: TONE	Parámetro 3: MIX [A]
WIDE	Simula una grabación stereo con dos micros.		
	Parámetro 1: TIME	Parámetro 2: WETLVL [A]	Parámetro 3: DRYLVL

ARRM-P	Usa la función ARRM para cambiar el tono.	
	Parámetro 1: TYPE	**Parámetro 3: TONE**

Descripción de parámetro

Nombre parámetro	Rango ajuste	Explicación
DEPTH	0 – 10 (distinto a EXCIT)	Ajusta la profundidad del efecto.
	0 – 30 (EXCIT)	
RATE	1 – 30	Ajusta la velocidad del efecto.
MIX	0 – 30	Ajusta el balance entre el sonido directo y el sonido con efectos.
FB	-10 – 10 (FLANGE, T-TRIP)	Ajusta la cantidad de realimentación.
	0 – 10 (DELAY, ECHO)	
POSI	AF/bF	Elige el punto de conexión del módulo MOD. AF: Detrás del módulo EQ bF: Antes del módulo DRIVE
COLOR	1 – 4	Elige el color del sonido.
CLIP	0 – 10	Enfatiza la modulación.
WIDTH	0 – 10	Ajusta la amplitud de la modulación.
RESO	1 – 10 (A-WAH)	Ajusta la intensidad del carácter del efecto.
	0 – 10 (STEP)	
SENS	-10 – -1, 1 – 10 (A-WAH)	Ajusta la sensibilidad del efecto.
	1 – 50 (T-TRIP)	
FREQ	1 – 10 (F-WAH)	Ajusta la frecuencia.
	1 – 5 (EXCIT)	
DIRMIX	0 – 10	Ajusta la cantidad de mezcla de sonido directo.
SHIFT	-12 – -1, dt, 1 – 12, 24	Ajusta la cantidad de modulación de tono. El valor "dt" produce un efecto de desafinación.
TONE	0 – 10	Ajusta el tono.
BAL	0 – 30	Ajusta el balance entre el sonido directo y el sonido con efectos.
TIME	1 – 30 (SLOW-A, FILTER)	Ajusta la velocidad del ataque.
	1 – 100 (DELAY, ECHO)	Ajusta el tiempo de retardo en pasos de 10 ms.
	0 – 63 (WIDE)	Ajusta la distancia del micrófono.
CURVE	1 – 10	Ajusta la dirección de la curva de ataque.
RANGE	1 – 10	Ajusta el rango del filtro.
TRMRAT	1 – 30	Ajusta la velocidad del tremolo.
CHORAT	1 – 30	Ajusta la velocidad del chorus.
CHOMIX	0 – 30	Ajusta el nivel de mezcla del chorus.
RINRAT	1 – 30	Ajusta la frecuencia del modulador de repique.
VIBRAT	1 – 30	Ajusta la velocidad del efecto de vibrato.
VIBDEP	0 – 10	Ajusta la profundidad del efecto de vibrato.

LOWBST	0 – 10	Enfatiza el rango de frecuencias graves.
SIZE	1 – 10	Ajusta el tamaño del espacio simulado.
WETLVL	0 – 30	Ajusta la cantidad de mezcla de sonido de efecto.
DRYLVL	0 – 30	Ajusta la cantidad de mezcla de sonido directo.
TYPE	1 – 16	Elige el tipo de cambio de tono producido por el efecto ARRM (vea la tabla 4).

Tabla 4: TYPE

Ajuste	Tono de salida
1	Semitono inferior → tono original
2	Tono original → semitono inferior
3	Doblaje → desafinación + tono original
4	Desafinación + tono original → doblaje
5	Tono original → 1 octava superior
6	1 octava arriba → tono original
7	Tono original →2 octavas abajo
8	2 octavas abajo → tono original
9	1 octava abajo + tono original → 1 octava arriba + tono original
10	1 octava arriba + tono original → 1 octava abajo + tono original
11	Quinta perfecta abajo + tono original → Cuarta perfecta arriba + tono original
12	Cuarta perfecta arriba + tono original → quinta perfecta abajo + tono original
13	0 Hz + tono original → 1 octava arriba
14	1 octava arriba → 0 Hz + tono original
15	0 Hz + sonido original → 1 octava arriba + tono original
16	1 octava arriba + sonido original → 0 Hz + tono original

◆ Módulo REV

HALL	Efecto reverb que simula la acústica de un salón de conciertos.		
	Parámetro 1: TIME	**Parámetro 2: TONE**	**Parámetro 3: MIX [A]**
ROOM	Efecto reverb que simula la acústica de una habitación.		
	Parámetro 1: TIME	**Parámetro 2: TONE**	**Parámetro 3: MIX [A]**
SPRING	Efecto reverb que simula una unidad de reverb de tipo muelles.		
	Parámetro 1: TIME	**Parámetro 2: TONE**	**Parámetro 3: MIX [A]**
MN-DLY	Retardo mono con una duración de hasta 1.9 segundos.		
	Parámetro 1: TIME	**Parámetro 2: FB**	**Parámetro 3: MIX [A]**
PP-DLY	Cuando se utilizan dos amplificadores, esto sirve como un efecto de retardo ping-pong con una duración de hasta 1.9 segundos. Cuando se usa un único amplificador, el efecto es un retardo mono.		
	Parámetro 1: TIME	**Parámetro 2: FB**	**Parámetro 3: MIX [A]**

LNGDLY	Retardo mono con un tiempo de retardo máximo de hasta 7 segundos.		
	Parámetro 1: TIME	**Parámetro 2: FB**	**Parámetro 3: MIX [A]**
DLYHAL	Efecto combinado de retardo y reverb de salón.		
	Parámetro 1: DLYTIM	**Parámetro 2: DLYMIX [A]**	**Parámetro 3: REVMIX**
DLYROM	Efecto combinado de retardo y reverb de habitación.		
	Parámetro 1: DLYTIM	**Parámetro 2: DLYMIX [A]**	**Parámetro 3: REVMIX**
AIR	Simula la ambientación de una habitación y da profundidad al sonido.		
	Parámetro 1: SIZE	**Parámetro 2: TONE**	**Parámetro 3: MIX [A]**
WIDE	Simula una grabación stereo con dos micros.		
	Parámetro 3: TIME	**Parámetro 1: WETLVL [A]**	**Parámetro 3: DRYLVL**

Descripción de parámetro

Nombre parámetro	Rango ajuste	Explicación
TIME	**1 – 30 (HALL, ROOM, SPRING)**	Ajusta el tiempo de retardo.
	1 – 190, M1 – t9 (MN-DLY, PP-DLY)	Ajusta el tiempo de retardo en pasos de 10 ms. (Para M1 - t9, vea la tabla 5.)
	1 – 70 (LNGDLY)	Ajusta el tiempo de retardo en pasos de 100 ms.
	0 – 63 (WIDE)	Ajusta la distancia del micro.
TONE	**0 – 10**	Ajusta el tono.
MIX	**0 – 30**	Ajusta el balance entre el sonido directo y el efecto.
FB	**0 – 0**	Ajusta la cantidad de realimentación.
DLYTIM	**1 – 190, M1 – t9**	Ajusta el tiempo de retardo en pasos de 10 ms. (Para M1 - t9, vea la tabla 5.)
DLYMIX	**0 – 15**	Ajusta la cantidad de mezcla de sonido de retardo.
REVMIX	**0 – 15**	Ajusta la cantidad de mezcla de sonido de reverb.
SIZE	**1 – 10**	Ajusta el tamaño del espacio simulado.
WETLVL	**0 – 30**	Ajusta la cantidad de mezcla de sonido de efecto.
DRYLVL	**0 – 30**	Ajusta la cantidad de mezcla de sonido directo.

Tabla 5: TIME

Ajuste	Duración	Ajuste	Duración
M1	Redonda x 4	**t4**	Corchea con puntillo
M2	Redonda x 3	**t5**	Tresillo de blancas
M3	Redonda x 2	**t6**	Corchea
M4	Redonda (nota entera)	**t7**	Semicorchea con puntillo
t1	Blanca	**t8**	Tresillo de negras
t2	Negra con puntillo	**t9**	Semicorchea
t3	Negra		

◆ Módulo ARRM

Los parámetros varían de forma cíclica de acuerdo a la forma de onda de control de un generador interno.

Parámetro 1: ASSIGN	**Parámetro 2: MINVOL**	**Parámetro 3: MODE**
Parámetro 4: WAVE	**Parámetro 5: SYNC**	

Descripción parámetro

Nombre parámetro	Rango ajuste	Explicación
ASSIGN	**vL, GA, Md, rv**	Elige el módulo de destino del control. (Vea tabla 6.)
MINVOL	**0 – 10**	Ajusta el volumen mínimo cuando el parámetro ASSIGN es ajustado a VOL.
MODE	**UP, dn, Hi, Lo**	Elige el tipo y la amplitud del cambio.
WAVE	**1 – 8**	Elige el tipo de forma de onda de control.
SYNC	**0.5 – 3, b1 – b4**	Ajusta el ciclo de la forma de onda de control (Vea la tabla 7.)

Tabla 6: ASSIGN

Ajuste	Destino de control	Ajuste	Destino de control
vL	Volumen de programa	**Md**	Parámetro módulo MOD
GA	Parámetro GAIN de módulo DRIVE	**rv**	Parámetro módulo REV

Tabla 7: SYNC

Ajuste	Ciclo	Ajuste	Ciclo
5	Corchea	**b1**	1 compás
1	Negra	**b2**	2 compás
2	Blanca	**b3**	3 compás
3	Blanca con puntillo	**b4**	4 compás

◆ Módulo TOTAL

Comprende los ajustes globales de programa.

Parámetro 1: PATLVL	**Parámetro 4: Nombre Prg (A-Z)**	**Parámetro 5: Nombre Prg (0-9)**
Parámetro 6: Nombre Prg (símbolo)		

Descripción parámetro

Nombre parámetro	Rango ajuste	Explicación
PATLVL	**1 – 30**	Ajusta el nivel de volumen del programa. Un valor de 25 produce un nivel igual de señal de entrada y de salida.
Nombre Prg (A-Z)	**A – Z**	Introduce caracteres alfabéticos.
Nombre Prg (0-9)	**0 – 9**	Introduce números.
Nombre Prg (símbolos)	**+ - @ (espacio)**	Introduce símbolos.

Listado de programas

Banco A " Modeling 1 "			
Nº	Nombre		
0	9003DR	Distorsión	Sonido característico y potente
1	RCT-BG	Punteos	Sonido de amplificador de alta ganancia del "Rectifier" americano
2	9002LD	Solistas	El sonido 9002 original
3	STNDRD	Limpio	Sonido limpio básico creado para grabaciones
4	F-TWED	Crunch	El sonido de un pequeño amplificador a válvulas americano
5	J-CHO	Limpio	Sonido limpio JC
6	ARMWAH	Efecto	Cree un sonido cortantte (uando ARRM) sin usar un pedal
7	BEATON	Crunch	Sonido Mersey Beat de clase A
8	ARPEG	Limpio	Sonido limpio muy útil para arpegios
9	JIMVIB	Crunch	Recrea el famoso tono de vibráfono
Banco B " Modeling 2 "			
Nº	Nombre		
0	BLACK	Acompañam.	Sonido de heavy metal de un amplificador de tipo torre de la "serie 5100" fabricado en América
1	BALLAD	Distorsión	Sonido solista cálido
2	P-ARRM	Efecto	Sonido exclusivo con una onda cada 2 compases (ARRM)
3	TWIN	Acompañam.	Sonido de canal saturado de un amplificador a válvulas americano
4	ARMPIT	Efecto	Gran combinación de ARRM y modulador de tono (ARRM)
5	CLN-CH	Limpio	Sonido de canal limpio de un amplificador a válvulas americano
6	MATCRU	Crunch	Sonido crunch de un moderno amplificador de clase A
7	SNAKE	Distorsión	Sonido de heavy metal con unos fuertes súper-graves
8	NYFSN	Limpio	Sonido limpio muy útil para grabaciones de línea
9	WDFUZZ	Efecto	Sonido de unidad fuzz tradicional

Banco C " Acustic "			
Nº	Nombre		
0	AG-CHO		Sonido de chorus para guitarra electroacústica. Uselo con rasgueos, arpegios o solos.
1	AG-REV		Sonido muy útil para tocar sin púa
2	AG-LIV	Micro interno	Sonido directo para grabación con micro. Puede usarlo para muchas otras aplicaciones aparte de guitarras.
3	AG-BRT	Micro interno	Sonido brillante y característico para grabación de micro
4	AG-SOL	Micro interno	Increíble sonido solista
5	VO-ECH	Micro interno	Efecto vocal amplio con retardo largo + reverb
6	VO-ROK	Micro interno	Efecto para voz de rock con reverb de habitación muy marcada
7	VO-BLD	Micro interno	Efecto para voz de baladas con chorus desafinado
8	VO-JAM	Micro interno	Sonido espacioso muy eficaz
9	VO-LOF	Micro interno	Simulación de sonido de Lo-fi (baja fidelidad)
Banco D " Bass "			
Nº	Nombre		
0	B-PICK	Bajo	Sonido muy adecuado para punteo fuerte
1	B-OD	Bajo	Sonido rock con distorsión retro
2	B-DRV	Bajo	Sonido de bajo con fuerte distorsión
3	B-FNGR	Bajo	Sonido multiusos para tocar sin púa
4	B-SLAP	Bajo	Brillante sonido slap
5	B-FLNG	Bajo	Sonido muy útil con flanger
6	B-ROCK	Bajo	Sonido cálido de los años 70
7	B-BIG	Bajo	Simulación del carácter de un gran amplificador
8	B-WAH	Bajo	Sonido de auto-wah caracterizado por un fuerte doblaje
9	B-COMP	Bajo	Sonido con una compresión muy agradable

Banco E " Guitar Variation 1 "			
Nº	Nombre		
0	CMPCLN	Limpio	Sonido natural de compresión
1	FUNKCT	Limpio	Sonido funky y muy cortante
2	FD-CLN	Limpio	Sonido limpio de un amplificador a válvulas americano
3	RCKBLY	Limpio	Sonido rockabilly con un retardo corto
4	ELEACO	Limpio	Sonido de simulación acústica
5	AG-KeyD	Sin color	Programa electroacústico. Uséło con una técnica de rasgueo o liding (D tuning).
6	AG-KeyG	Sin color	Electroacoustic patch sound. Use with fingering or slide (afinación en G (sol)).
7	BOTTLE	Sin color	Sonido de barra slide principalmente para guitarra eléctrica
8	MATDRV	Distorsión	Sonido saturado de amplificador de clase A moderno
9	PS-DRV	Distorsión	Sonido saturado suave para una interpretación fácil

Banco F " Guitar Variation 2 "			
Nº	Nombre		
0	CMB-BG	Distorsión	Sonido caracterizado por una saturación muy detallada y un sustain largo
1	MIDDRV	Distorsión	Sonido con características de pico muy diferenciadas
2	LATNRK	Distorsión	Sonido de rock latino con un rango medio muy fuerte
3	BR-DRV	Distorsión	El gran sonido de los amplificadores de tipo torre de la "serie 900" fabricados en el Reino Unido
4	CRY-LD	Efecto	El original efecto de llanto de ZOOM
5	PITSFT	Efecto	Sonido con modulador de tono
6	50SRNB	Efecto	Sonido tremolo muy adecuado para rhythm & blues
7	SE-SFX	Efecto	Modulador de repique que crea un efecto impresionante
8	SL-ATK	Efecto	Sonido con ataque lento que simula de forma automática una interpretación con variaciones de volumen
9	ZAKWAH	Efecto	Sonido solista con auto-wah

Resolución de problemas

■ No hay sonido, o el volumen es muy bajo

- **¿Está colocado el interruptor de encendido en ON?**
  Compruebe que haya insertado las pilas correctas o que el adaptador de corriente esté conectado a la salida y active el interruptor.
- **¿Están conectadas correctamente las tomas [INPUT] y [OUTPUT] a un instrumento y un amplificador?**
  Consulte la sección de "Conexión" en la página 8 y realice las conexiones correctas. Compruebe que el instrumento y el amplificador estén encendidos y que su nivel de volumen sea adecuado.
- **¿Está dañado alguno de los cables blindados?**
  Sustituya dicho cable.
- **¿Está el PFX-9003 ajustado a la condición “mute” o anulada?**
  Cancele dicha condición.
- **¿Está la tecla [MIC] ajustada a la posición ON?**
  Cuando el micro interno está activado, la señal procedente del conector [INPUT] queda anulada. Pulse la tecla [MIC] para dejar en OFF el micrófono interno.

■ No puede realizar grabaciones desde el conector [AUX IN], o el sonido procedente de esa clavija es extraño

- **¿Está ajustada la fuente de entrada a "GT MIC"?**
  Ajústela a "AUX".
- **¿Está ajustado a ON el interruptor [AUX CENTER CANCEL]?**
  Cuando este interruptor está en ON, el sonido que esté colocado en el centro de la señal procedente del conector [AUX IN] es atenuado. Ajuste el interruptor [AUX CENTER CANCEL] a OFF.

■ El sonido distorsiona de una forma artificial

Ajuste los parámetros GAIN y de nivel de los módulos de efectos.

■ Hay niveles de ruido elevados

Ajuste el parámetro ZNR. Si el problema continúa, pruebe a reducir GAIN.

■ No puede reproducir patrones rítmicos o su volumen es muy bajo

- **¿Está el volumen del ritmo ajustado a un valor bajo?**

Aumente el parámetro LVL hasta un nivel más adecuado.

■ No puede grabar desde el micrófono intemo

- **¿Está el módulo DRIVE ajustado a ON, o hay seleccionado un tipo distinto a MIC PRE o CABI?**
  Ajuste el módulo DRIVE a OFF, o elija MIC PRE o CABI.

Especificaciones técnicas

Programas de efectos	60 tipos Máximo uso simultáneo: 10 tipos
Módulos de efectos	7 módulos Máximo uso simultáneo: 7 módulos
Memoria de programas	Usuario: 6 bancos x 10 progr = 60 programas Preset: 6 bancos x 10 progr = 60 programas Total 120 programas
Frecuencia de muestreo	31.25 kHz
Convertidor A/D	20 bits, sobremuestreo 64x
Convertidor D/A	20 bits, sobremuestreo 8x
Pantalla	LCD original
Entrada	
Entrada Guitar/Bass	Clavija de tipo auriculares standard mono Nivel entrada medio: -20 dBm Impedancia de entrada: 470 kilohmios
Entrada AUX	Clavija de tipo auriculares mini stereo Nivel entrada medio -20 dBm Impedancia de entrada 20 kilohmios
Salida	
Salida de línea	Clavija de tipo auriculares standard stereo Nivel de salida máximo: 3 dBm Impedancia carga salida: 10 kilohmios o más
Salida auriculares	Clavija de tipo auriculares mini stereo 50 mW con carga 32 ohmios
Alimentación	Adaptador CA opcional 9 V DC, 300 mA Zoom AD-0006 Pilas: Pila IEC R03 (tamaño AAA) x 4 Duración pilas: aprox. 6 h en funcionamiento continuo (con pilas alcalinas)
Dimensiones	73 (Long) x 105 (Prof) x 30 (Alt) mm
Peso	130 g (sin pilas)

* 0 dBm = 0.775 Vrms
* El diseño y las especificaciones están sujetas a cambio sin previo aviso.

Precauciones de uso

• Interferencias eléctricas

Por razones de seguridad, el PFX-9003 ha sido diseñado para ofrecerle la máxima protección contra la emisión de radiaciones electromagnéticas procedentes del interior de la unidad, así como protección contra interferencias exteriores. No obstante, no debería colocar cerca del PFX-9003 aparatos que sea muy susceptibles a este tipo de interferencias o que produzcan potentes ondas electromagnéticas, dado que es imposible eliminar por completo la posibilidad de algún tipo de interferencia.

Con todo tipo de unidad de control digital, incluyendo al propio PFX-9003, las interferencias electromagnéticas pueden producir errores en el funcionamiento y dañar o destruir datos. Trate en lo posible de reducir al mínimo este tipo de daños.

• Limpieza

Utilice un trapo suave y seco para limpiar el PFX-9003. Si es necesario, humedezca ligeramente el trapo. No utilice nunca limpiadores abrasivos, ceras o disolventes (como aguarrás o alcohol) ya que el uso de este tipo de productos puede dañar el acabado y la superficie del aparato.

Guarde este manual en un lugar seguro por si necesita consultarlo en el futuro.



ZOOM CORPORATION

NOAH Bldg., 2-10-2, Miyanishi-cho, Fuchu-shi, Tokyo 183-0022, Japan
PHONE: +81-42-369-7116 FAX: +81-42-369-7115
Web Site: http://www.zoom.co.jp

PFX-9003 - 5005-1